

EMPIRE

ARBALÉTRIERS

ARMÉE PROVINCIALE



Pas de règles spéciales

160 points

EMPIRE

ARBALÉTRIERS NOBLES

ARMÉE IMPÉRIALE



Pas de règles spéciales

210 points

EMPIRE

ARCHERS MONTÉS

CONTREÉE ORIENTALE



Les archers montés ont un angle de tir de 360°. Ils peuvent tirer dans la 1^e ou la 2^e phase de tir avec un ordre M, H ou T (dans la 2^e phase, avec M ou H s'ils ne sont pas au corps à corps)

240 points

EMPIRE

ARCHERS NOBLES

ARMÉE IMPÉRIALE



Peuvent tirer des flèches enflammées

210 points

ARBALÉTRIERS

M : 20 / C : 16 / H : 10 1 Manœuvre :

ARBALÈTE 6 cases : 6 9 cases : 5

ARME IMPROVISÉE 6 Initiative 2

Taille 2 1 3

Facteur de peur 1

Moral 9/16



EMPIRE

ARBALÉTRIERS NOBLES

M : 16 / C : 12 / H : 8 2 Manœuvres :

ARBALÈTE 6 cases : 6 9 cases : 5

ARME DE BASE 8 Initiative 2

Taille 2 2 4

Facteur de peur 1

Moral 8/16



EMPIRE

ARCHERS MONTÉS

M : 40 / C : 30 / H : 20 3 Manœuvres :

EPIEU Cavalerie : 11 Infanterie : 10

ARC 9 cases : 3(*) Initiative 2

Taille 3 2 4 Bonus de charge 1

Facteur de peur 1

Moral 9/16



EMPIRE

ARCHERS NOBLES

M : 16 / C : 12 / H : 8 2 Manœuvres :

ARC LONG 12 cases : 5

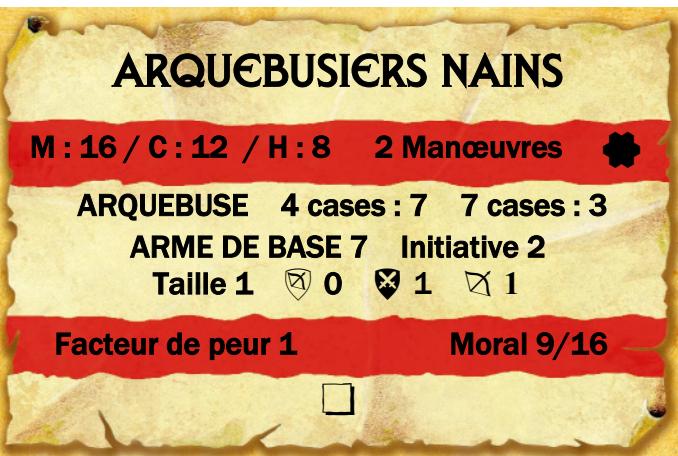
ARME DE BASE 8 Initiative 2

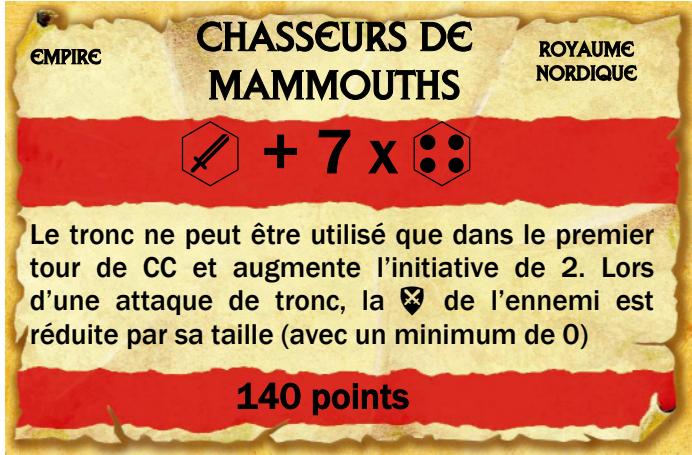
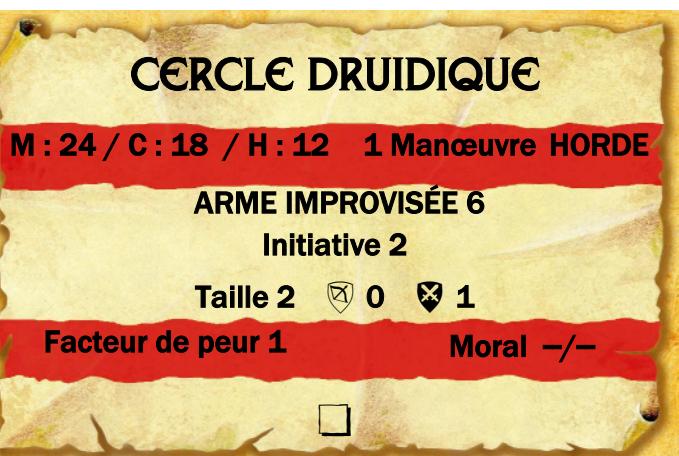
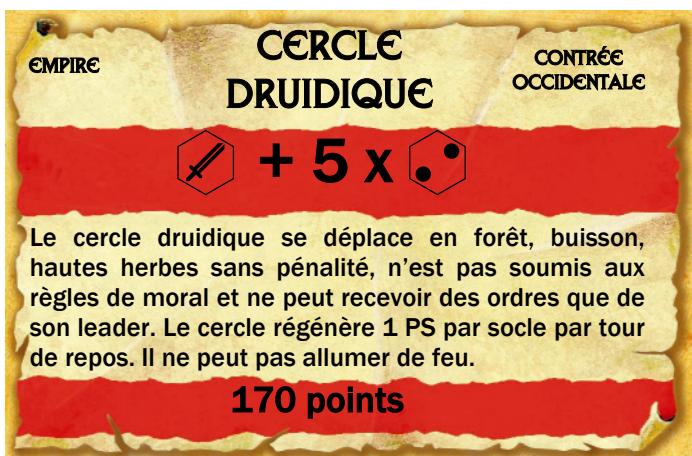
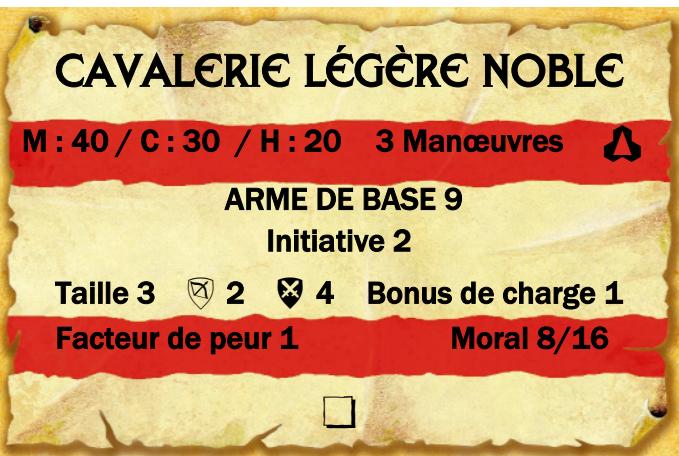
Taille 2 2 4

Facteur de peur 1

Moral 8/16

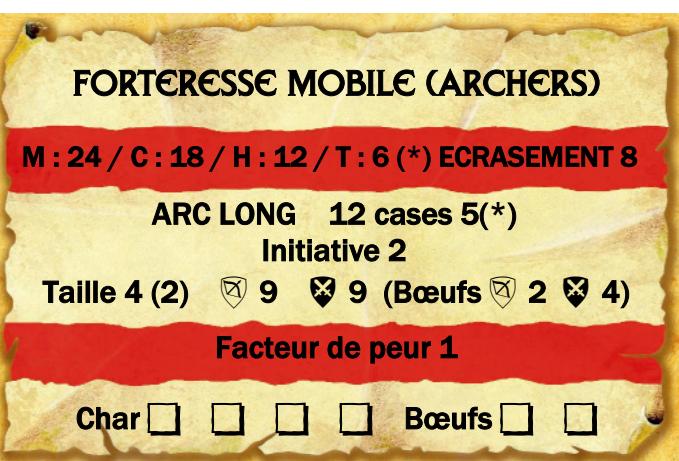
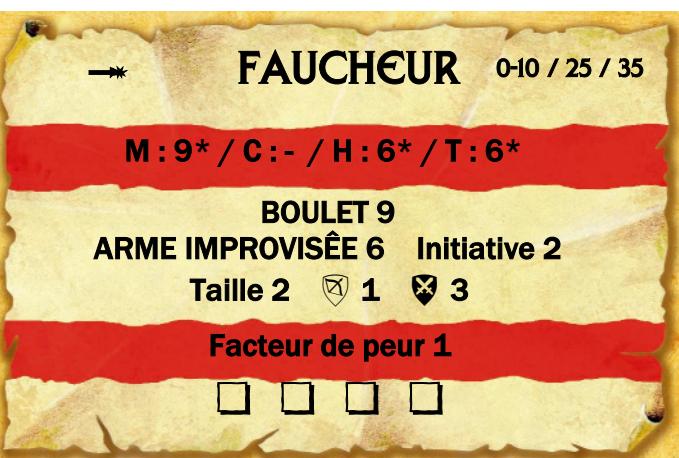












EMPIRE

LA FOULEARMÉE
PROVINCIALE**+ 9 x**

La foule peut être enchaîner en cours de partie (voir livre d'armée). Un socle enchaîné ne peut plus que changer d'orientation et attaque avec une initiative de 4. Une fois enchaînée, la foule n'est plus soumise aux règles de moral.

80 points**LA FOULE**

M : 24* / C : 18* / H : 12* 1 Manœuvre HORDE

ARME IMPROVISÉE 6

Initiative 2(*)

Taille 2 0 2

Facteur de peur 0

Moral 12/17 (-/-)



EMPIRE

FURIK

PRÊTRE

**1 x**

Pas de règles spéciales

160 points**FURIK**

*1

24 points de mouvements**ARME DE BASE 8**

Initiative 2

Taille 2 0 2

Facteur de peur 1



EMPIRE

GADAR

PRÊTRE

**1 x**

Pas de règles spéciales

240 points**GADAR**

*2

24 points de mouvements**ARME IMPROVISÉE 6**

Initiative 2

Taille 2 0 2

Facteur de peur 1



EMPIRE

GANDAGOR LE GRIS

SORCIER

**1 x**

En plus des sorts de la guilde de magie, Gandagor peut lancer les sorts de «blessure», «guérison» et de «mur de flamme» de la liste impériale. Il peut aussi lancer le sort «force mentale» de la liste elfe. Au début de la partie, son bâton contient 5 PS non régénérables

310 points**GANDAGOR LE GRIS**

*2

20 points de mouvements**BÂTON 6 (*)**

Initiative 2

Taille 2 1 3

Facteur de peur 1



EMPIRE

GARINOR

SORCIER

1 x I

Ne peut pas déclencher d'incendie.

170 points**GARINOR**

*1

40 points de mouvements**ARME IMPROVISÉE 7****Initiative 2****Taille 3** 1 4**Facteur de peur 1**

EMPIRE

**GARDES DE
L'EMPEREUR**ARMÉE
IMPÉRIALE**+ 5 x**

Pas de règles spéciales

190 points**GARDES DE L'EMPEREUR****M : 16 / C : 12 / H : 8** **2 Manœuvres** **ARME DE BASE 8****Initiative 2****Taille 2** 3 4 2**Facteur de peur 1****Moral 5/14**

EMPIRE

**GARDES
DE L'EMPEREUR MONTÉS**ARMÉE
IMPÉRIALE**+ 5 x**

Ne peuvent pas déclencher d'incendie.

250 points**GARDES DE L'EMPEREUR MONTÉS****M : 32 / C : 24 / H : 16** **2 Manœuvres** **LANCE 10****ARME DE BASE 9** **Initiative 2****Taille 3** 5 6 **Bonus de charge 3** 2**Facteur de peur 1****Moral 5/14**

EMPIRE

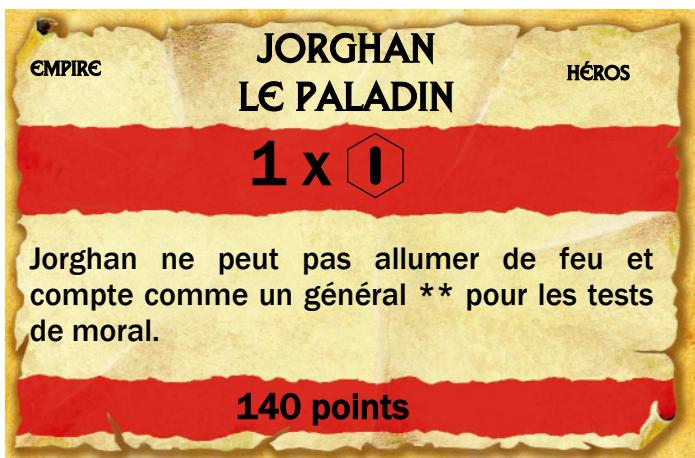
**GORDAN
TUEUR D'ORCS**

HÉROS

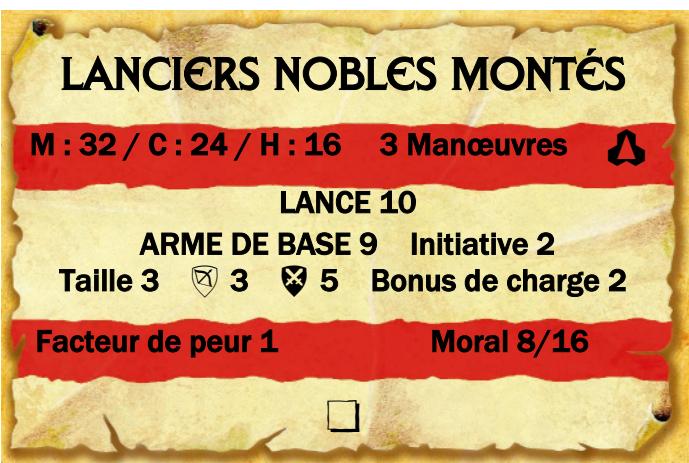
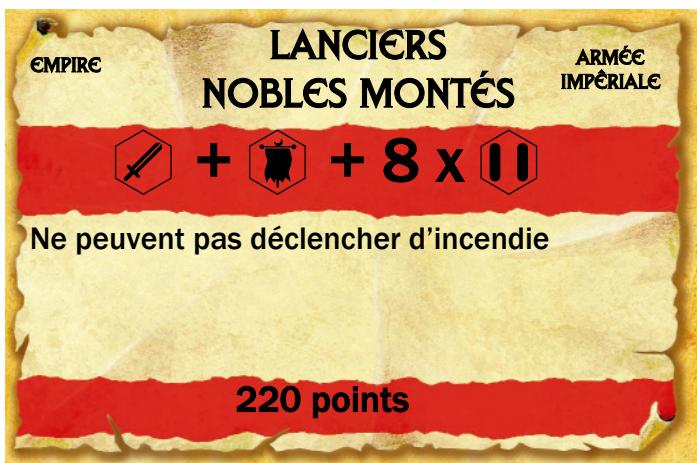
1 x •

Pas de règles spéciales

70 points**GORDAN
TUEUR D'ORCS****16 points de mouvements****ARME A DEUX MAINS 11****Initiative 3****Taille 2** 2 4 3**Facteur de peur 1**







EMPIRE NOVICES DE L'ORDRE

ORDRE



Pas de règles spéciales.

130 points**NOVICES DE L'ORDRE****M : 20 / C : 16 / H : 10 2 Manœuvres****ARME A DEUX MAINS 11****Initiative 2****Taille 2** 1 3**Facteur de peur 1****Moral 7/14****EMPIRE PANRUS VARLAK**

ORDRE



Panrus ne peut pas allumer de feu.

410 points**PANRUS VARLAK*****3****24 points de mouvements****ARME DE BASE 9****Initiative 2****Taille 3** 4 7 1 Bonus de charge 4**Facteur de peur 2****EMPIRE PIQUIERS**

ARMÉE PROVINCIALE



Pas de règles spéciales.

180 points**PIQUIERS*********M : 20 / C : 16 / H : 10 1 Manœuvre****PIQUE Cavalerie : 13 Infanterie : 12****Initiative 2****Taille 2** 1 3**Facteur de peur 1****Moral 7/14****EMPIRE PIQUIERS IMPÉRIAUX**

CONTREÉ CENTRALE



Au corps à corps, un piquier impérial qui n'est pas lui-même engagé peut soutenir une attaque contre le socle situé sur la case adjacente à ses 2 cases de front.

230 points**PIQUIERS IMPÉRIAUX*********M : 20 / C : 16 / H : 10 2 Manœuvres****PIQUE(*) Cavalerie : 13 Infanterie : 12****Initiative 2****Taille 2** 1 3 1**Facteur de peur 1****Moral 6/14**



EMPIRE

SELAGETH

SORCIER

1 x

Selageth peut lancer les sorts de l'école de magie, du clergé et de l'ordre de la lumière purificatrice.

270 points

/*2

SELAGETH**20 points de mouvements****BÂTON 6**

Initiative 2

Taille 2 0 2

Facteur de peur 1



EMPIRE

SHERIBOR

SORCIER

1 x

Sheribor ne peut pas déclencher d'incendie.

390 points

/*3

SHERIBOR**40 points de mouvements****ARME IMPROVISÉE 7**

Initiative 2

Taille 2 1 4

Facteur de peur 2



EMPIRE

SHIRON KYBHAR

ORDRE

1 x

Pas de règles spéciales

170 points

/*1

SHIRON KYBHAR**16 points de mouvements****ARME DE BASE 8**

Initiative 2

Taille 2 2 4 1

Facteur de peur 1



EMPIRE

TROUPEAU DE TAUREAUX

CONTRÉE ORIENTALE

 + 7 x

Les taureaux ne peuvent recevoir des ordres que de leur guide. Ils deviennent automatiquement impétueux s'ils reçoivent un ordre C. Ils ne peuvent pas attaquer de minotaures et ne peuvent pas allumer de feu. Le bonus de charge ne s'applique que si l'unité est impétueuse.

160 points**TROUPEAU DE TAUREAUX****M : 40 / C : 30 / H : 20 1 Manœuvre HORDE****CORNES / PIÉTINEMENT 11**

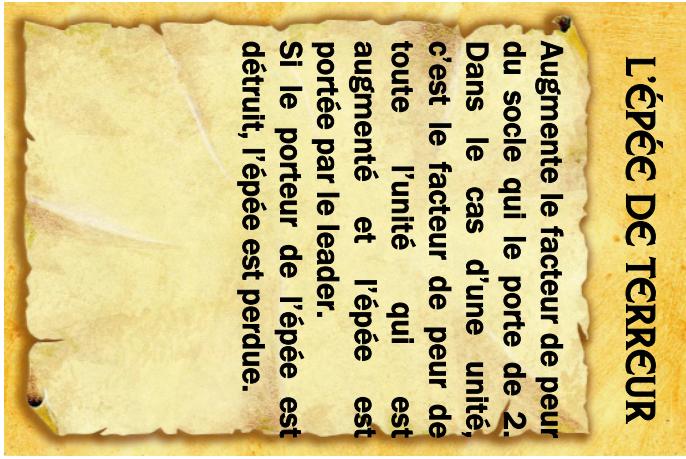
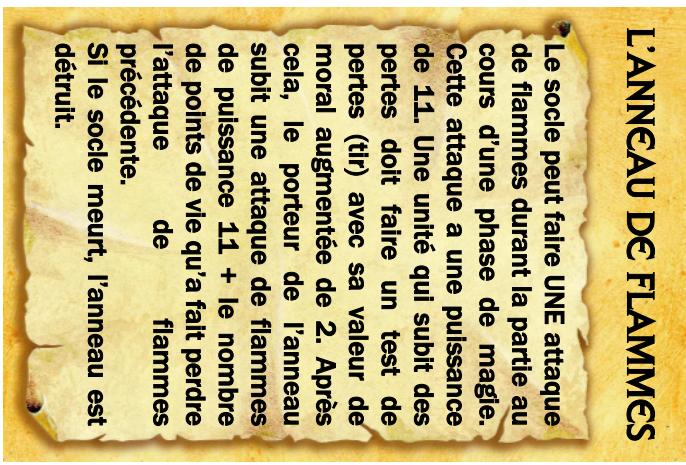
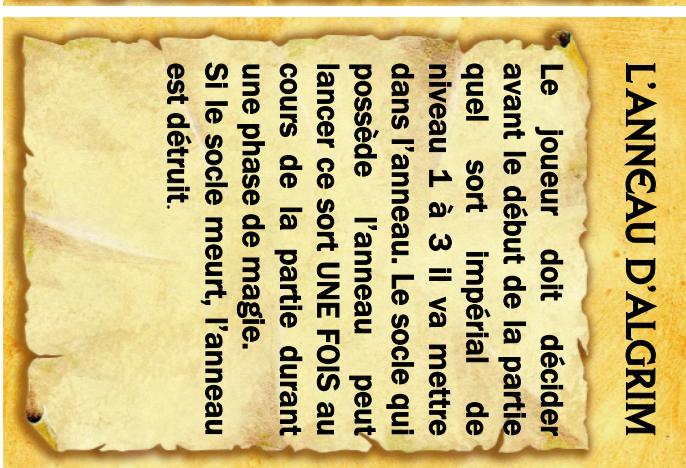
Initiative 2 Taille 2 (Guide 3)

0 1 Bonus de charge 5

Facteur de peur 2

Moral --/-





L'ÉTENDARD DE VICTOIRE

Tant que l'étendard est dans l'unité, tous les socles de l'unité, y compris les héros et commandants joints, se battent avec une puissance majorée de 1.

L'étendard ne peut être donné qu'à une unité avec un porte-étendard.

Si le port-étendard meurt, l'étendard est perdu.



20 points

Utilisable par les unités.

DE VICTOIRE

GEMME L'ÉTENDARD or/et

LA GEMME DU DESTIN

Le socle qui porte la gemme peut relancer 3 jets de dé personnels.

Si le socle meurt, la gemme est détruite.



30 points

Généraux et les magiciens.
Utilisable par les héros.

DU DESTIN

GEMME or/et

LE MANTEAU DE GODFREND

Le porteur du manteau peut, si le joueur le désire, annuler les effets des sorts qui le ciblent et ne peut pas être attaqué par des armes magiques. Les effets du manteau concernent aussi les montures et véhicules qui sont sur la carte de recrutement du porteur.

Si le socle meurt, le manteau est perdu.



70 points

Généraux et les magiciens.
Utilisable par les héros.

DE GODFREND

GEMME or/et

LE PARCHEMIN MAUDIT

Le parchemin peut être utilisé UNE FOIS durant une partie au cours d'une phase de magie. TOUTES les unités situées à 6 cases ou moins du porteur du parchemin doivent réussir un test de pertes (tir) avec une valeur de moral augmentée de 2.

Si le socle meurt, le parchemin est perdu.



30 points

Généraux et les magiciens.
Utilisable par les héros.

MAUDIT

GEMME or/et

LA POTION DE FORCE

La potion peut être utilisée UNE FOIS durant une partie à n'importe quel moment tant que le socle n'est pas engagé. La puissance des attaques au corps à corps du socle est alors augmentée de 5 à la prochaine phase de corps à corps. Défaussez cette carte après utilisation. Si le socle meurt avant d'avoir pu utiliser cette potion, elle est perdue.

10 points



Généraux et les magiciens.
Utilisable par les héros.

Carte
DE FORCE
LA POTION OÙ JE